Bi3307 Záznam a analýza digitálních dat v antropologii – podzim 2021

Záznam 3D povrchových dat a jejich základní editace

Jméno a UČO: Klikněte nebo klepněte sem a zadejte text.

Virtuální restaurace

1. Do programu MeshLab naimportujte model *Coxae*\_*dx*. Model nakalibrujte tak, aby jeho velikost v měřených jednotkách odpovídala velikosti kosti v milimetrech. Model exportujte do formátu obj a program zavřete.

Pro kalibraci potřebujete vědět, že na skutečné pánvi jste naměřili délku rozměru „Cox 1 Výška pánve“ přesně 195 mm.

1. Do programu importujte naškálovaný model a modely ostatních dvou kostí.
2. Zredukujte velikost každého z modelu na 100 tisíc facet a modely uložte.
3. V programu MeshLab proveďte virtuální restauraci pánve. Modely kostí máte ve studijních materiálech.

Modely naimportujte do programu a s pomocí *Manipulator tools* proveďte jejich ustavení to předpokládané původní polohy.

1. Nezapomeňte, že modely můžete exportovat v jejich nové poloze pouze poté, co na ně aplikujete translační matici.
2. Vygenerujte dva náhledy na restaurovanou pánev: jeden zepředu a druhý z pravého boku (myšleno při poloze těla v anatomické poloze), v ortognátní projekci. Náhledy uložte do odevzdávárny ve formátu „přijmení\_front“ respektive „příjmení\_later“.
3. Na restaurované pánvi změřte s pomocí *Measuring tool* rozměry „M2 Největší šířka pánve“ a „M3 Vnější sagitální průměr pánve“ a uveďte je v milimetrech níže

|  |  |
| --- | --- |
| M2 (mm) |  |
| M3 (mm) |  |